

CURSO TIPO DE HDT UNIFICADO

**Primaria
Secundaria**

ESTRUCTURA DEL CURSO TIPO DE HDT UNIFICADO

Generalidades

Título de identificación	HABILIDADES DIGITALES PARA TODOS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA
Nivel o modalidad al que está dirigido	PRIMARIA
Destinatarios	Docentes de grupo, directores, subdirectores y asesores técnico-pedagógicos del nivel de educación primaria
Modalidad educativa de trabajo	Modalidad presencial o semipresencial
Propósito general	Integrar la estrategia Habilidades Digitales para Todos para diseñar un proyecto de aprendizaje que permita a los estudiantes de educación primaria utilizar las TIC.
Resultados de aprendizaje	<p>Al término del Curso, el participante será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un proyecto de aprendizaje con las Tecnologías de la Información y la Comunicación en general y en particular las propuestas por HDT para promover su uso en los estudiantes de educación primaria. • Identificar los componentes de HDT para valorar su impacto en la educación primaria.

Descripción del contenido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Manejo y uso de las TIC para la doble certificación: nacional e internacional <ol style="list-style-type: none"> a. Fundamentos de computación b. Aplicaciones clave c. Viviendo en Línea 2. La Estrategia HDT <ol style="list-style-type: none"> 1. Políticas que sustentan HDT: <ul style="list-style-type: none"> - Políticas educativas nacionales - Estándares de competencias en TIC para docentes 2. Estrategia HDT: propósitos y características <ul style="list-style-type: none"> - Propósitos - Componentes de HDT 3. Plataforma HDT Explora: Primaria <ol style="list-style-type: none"> a. Los Portales de HDT: Federal y Local b. Ingreso al portal local Explora HDT Secundaria c. Creación de usuarios d. Herramientas de Explora Primaria <ul style="list-style-type: none"> - Ficha de inicio: texto, documento, encuesta, imagen, enlace. - Ficha Gestor: matrícula, distribución, horario, ODA. - Ficha Asistente de clase - Ficha Materiales Educativos Digitales - Ficha Herramientas 4. Proyectos de aprendizaje: <ol style="list-style-type: none"> a. Propósitos b. Características / elementos que los integran
Perfil de los docentes, instructores o asesores	<ol style="list-style-type: none"> 1. Docentes frente a grupo, directores de escuelas de educación primaria y asesores técnico pedagógicos con el siguiente perfil: <ul style="list-style-type: none"> • Con alto nivel de competencia en el uso de las TIC • De escuelas a equiparse con HDT

ESTRUCTURA DEL CURSO TIPO HABILIDADES DIGITALES PARA TODOS UNIFICADO PARA EL NIVEL PRIMARIA

Nombre de la Unidad 1:	Fundamentos de computación
Propósito de la Unidad 1:	Utilizar y mantener en condiciones funcionales equipos y sistemas de cómputo para la administración y procesamiento de información
Requisitos:	PC para participante y facilitador; conectividad permanente, cañón y pantalla.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
Presentación y encuadre	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador se presentará y dará a conocer los propósitos del curso, duración, contenidos y mecanismos de evaluación del curso. 2. El facilitador solicitará a los participantes presentarse, identificándose por nombre, cargo y funciones, y expectativas del curso. 	Presentación electrónica para el facilitador con a los propósitos del curso, duración, contenidos y mecanismos de evaluación del curso.	
Registro en línea	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador indicará a los participantes que deberán registrarse en línea para inscribirse formalmente en el curso, así como les facilitará la dirección web de la página. 	Dirección web: www.certificacion-docente.org	Registro por participante
Hardware y Dispositivos periféricos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador expondrá mediante esquemas o imágenes en una presentación electrónica los conceptos de hardware, software, así como los componentes o elementos que los caracteriza, de tal manera que vaya mostrando el papel que ambos juegan en el uso y mantenimiento funcional de la PC. 2. (V1¹): El participante realizará ejercicios en su Cuaderno de Trabajo para identificar las características de ambos temas. Sugerencias de ejercicios: preguntas cerradas y opción múltiple, relación de columnas entre imágenes de las características y su concepto, complementación de oraciones, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PC por participante, con los requerimientos técnicos necesarios para que se use el SW Explora (aunque en este momento no se requiera). ▪ PC para el 	Producto 1: Cuaderno de trabajo del participante con los ejercicios resueltos, en versión impresa o electrónica.
Software y Sistema Operativo			

¹ Significa Variante 1 y se aplica cuando el participante tiene pocas habilidades en el uso de la PC, o cuando no se cuenta con suficiente infraestructura tecnológica.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
	<p>etc.</p> <p>3. V2²: El participante realizará semejantes ejercicios a los sugeridos en la V1, pero con la diferencia de realizarlos en un archivo de Word que previamente el facilitador se los proporcionará en una USB o los tendrá almacenados previamente en la PC del participante.</p>	<p>facilitador con el SW Explora instalado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación electrónica para el facilitador ▪ Conectividad ▪ Pantalla ▪ Cañón ▪ Cuaderno de Trabajo en versión electrónica o impresa. ▪ Glosario 	
Elementos comunes de las principales herramientas de escritorio	<p>1. A partir de imágenes animadas o fijas (captura de pantalla o esquemas), el facilitador mostrará cuáles son las herramientas de cualquier Escritorio y el participante identificará sus funcionalidades.</p> <p>2. El participante realizará un ejercicio en su PC para practicar las siguientes acciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Personalizar el Escritorio, cambiando imagen del fondo y del protector de pantalla. b. Cambiar de lugar la barra de tareas para colocarla en la parte superior de la pantalla. c. Agregar al Escritorio los accesos directos de las aplicaciones siguientes: Word, Excel y PowerPoint. d. Que en el Escritorio solamente estén visibles los accesos directos anteriormente creados y los íconos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PC por participante ▪ PC para el facilitador ▪ Presentación electrónica para el facilitador. 	

² Significa variante 2 y se aplica cuando el participante es un usuario con mejores habilidades en el uso de la PC o se cuenta con conectividad (infraestructura).

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
	de la Papelera y Mi Equipo.		
Criterio y elementos a considerar para la compra de un equipo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los participantes en tercias reflexionarán sobre la compra de un equipo de cómputo, a partir de sus experiencias personales. 2. Posteriormente, los participantes buscarán en Internet (V1) información sobre las consideraciones para la compra de equipo, considerando tales criterios. 3. V2: los participantes leerán un artículo que el facilitador les proporcionará en versión impresa por tercia, para elaborar un cuadro sinóptico de los criterios a considerar para la compra de una PC. 4. El facilitador sugerirá una página web para que los participantes en tercias elaboren un cuadro comparativo de lo que encontraron en la web y la página web sugerida. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PC por participante. ▪ PC para facilitador ▪ Cañon ▪ Conectividad ▪ Artículo o Página web: ▪ http://www.inegi.gob.mx/inegi/contenidos/espanol/ciberhabit/escuela/padres/textos/texto_compu.htm 	Un cuadro sinóptico por tercia.
Relación de las TIC en la vida diaria	<ol style="list-style-type: none"> 1. V1: El facilitador descargará de la página www.clicseguro.gob.mx algunas notas o artículos que desarrollen las problemáticas y beneficios del uso de las TIC para distribuirlos por equipos al grupo. Es importante que cada equipo identifique las TIC de uso diario, sus pros y contras en función de lo que cada actor del sistema educativo nacional debe realizar para usar responsablemente las TIC en la vida diaria. 2. Cada equipo escribirá sus conclusiones y en plenaria las presentará. 3. V2: Se sugiere al facilitador organizar al grupo en 5 equipos para comentar y discutir sobre la relación de las TIC en la vida cotidiana de niños, jóvenes, familias y maestros, accediendo al portal web Clic Seguro de la SEP. Cada equipo podrá elegir una de las 5 pestañas en las que está dividido temáticamente el 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PC por participante ▪ PC para el facilitador ▪ Cañon y pantalla ▪ Artículos en versión electrónica (V1) ▪ Conectividad y página web www.clicseguro.gob.mx (V2) 	Conclusiones por equipos y en archivo electrónico. Cuadro comparativo por participante.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
	<p>portal.</p> <p>4. Analizarán el contenido desarrollado y lo sintetizarán para reflexionar sobre la relación de las TIC en la vida diaria, así como sus pros y contras. Sus conclusiones las expondrán en plenaria, por equipos.</p> <p>5. Elaborarán un cuadro comparativo por persona, enlistando todas las TIC identificadas, señalando los pros y contras de cada una. Trabajo individual</p>		

Nombre de la Unidad 2:	Aplicaciones clave
Propósito de la Unidad 2:	Utilizar aplicaciones de escritorio en el diseño y desarrollo de materiales que apoyen el aprendizaje de los alumnos
Requisitos:	PC para participante y facilitador; conectividad permanente, cañón y pantalla.

TEMAS/ SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
Procesador de texto <ul style="list-style-type: none"> • Ingreso a la aplicación • Barras de herramientas • Escribir con formato (color, tipo, tamaño, otros efectos a la fuente; alineación de texto; viñetas y numeración) • Guardar y abrir un documento de texto • Copiar y pegar • Crear tablas 	<p>1. El facilitador mediante ejercicios demostrativos, definirá cada una de las acciones principales que un procesador de textos permite realizar, tales como:</p> <ol style="list-style-type: none"> Ingreso a la aplicación Barra de herramienta Escribir con formato <ol style="list-style-type: none"> Fuente: tipo, tamaño, estilo, color y otros efectos Párrafos: alineación, viñetas y numeración Guardar y abrir un documento Copiar, cortar y pegar Crear tablas y darles formato Insertar imágenes Insertar cuadro de texto Insertar formas y gráficos SmartArt Imprimir documento 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PC por participante ▪ PC para el facilitador ▪ Cañón ▪ Pantalla ▪ Procesador de textos ▪ Impresora ▪ 1 millar de hojas blancas para impresión ▪ Conectividad 	<p>- En versión electrónica: Los ejercicios desarrollados en clase</p> <p>- En versión impresa: La síntesis del documento de la fuente electrónica que el facilitador seleccione.</p>

TEMAS/ SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
<ul style="list-style-type: none"> •Insertar imágenes •Cuadro de texto y formas 	<ol style="list-style-type: none"> 2. El facilitador definirá la forma de nombrar los archivos electrónicos de los ejercicios. 3. El participante realizará distintos ejercicios para practicar las acciones anteriormente enlistadas. Se sugieren los siguientes para los incisos “c” al “d”: <ol style="list-style-type: none"> a. El facilitador presentará en pantalla un texto de dos párrafos y el participante lo capturará. b. El facilitador indicará al participante las características para dar formato a la fuente y los párrafos. c. Copiará imágenes de Internet para pegarlas en el párrafo, toda vez que sirvan de ilustración al tema del texto. d. Guardará el documento con el nombre que indique el facilitador 4. El participante realizará básicamente una práctica: <ol style="list-style-type: none"> a. Creará un nuevo documento para practicar lo relativo a <ul style="list-style-type: none"> • Crear tablas y darles formato • Insertar imágenes • Insertar cuadro de texto • Insertar formas y gráficos SmartArt • Imprimir documento b. Para practicar todo lo enlistado en el inciso “a”, el participante abrirá un documento almacenado en la carpeta que indique el facilitador y realizará una síntesis de lo tratado en ese documento. El documento (de preferencia) debe estar relacionado con alguna de las fuentes electrónicas empleadas para la segunda parte del Curso Unificado (HDT). c. Al término de la práctica, el participante deberá coordinarse con el facilitador para imprimir su trabajo en la misma sesión. 		

TEMAS/ SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
	<p>5. Los participantes se organizarán en tercias para identificar, a través de una lluvia de ideas y la recuperación de lo visto en esta unidad, las aplicaciones que tiene el uso de un procesador de textos en el quehacer docente diario.</p> <p>* Todos los ejercicios, incluyendo la práctica, habrán de entregarse de manera individual por el participante, pero el trabajo de elaboración de la síntesis podrá realizarse en equipos de tres personas como máximo.</p>		
<p>Hoja de cálculo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar con datos • Uso de fórmulas • Creación de gráficos y tablas • Guardar archivo, abrir uno existe y modificar opciones predeterminadas al guardar un archivo • Aplicando formato a celdas, filas, columnas, tablas, y al imprimir • Organización de datos • Autofiltro 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador mediante ejercicios demostrativos, expondrá los conceptos y las acciones principales que una Hoja de Cálculo permite resolver en el quehacer docente diario (manejar ejemplos de dos marcas de software preferentemente, aunque no obligadamente). Pero primordialmente las que se enlistan en la Norma Técnica de Competencia Laboral “Elaboración de proyectos de aprendizaje integrando el uso de las tecnologías de la información y comunicación” 2. El facilitador, mediante una lluvia de ideas, instará a los participantes a identificar las aplicaciones educativas que tienen cada una de las acciones anteriormente señaladas. 3. En consenso con el grupo, el facilitador podrá usar alguno de los ejemplos de la anterior lluvia de ideas para establecer los criterios que habrán de seguirse para la elaboración del trabajo final de la unidad. Se sugiere al facilitador guiarse por aquellos ejemplos que permitan al participante integrar un documento con manejo de gráficas e interpretación de datos. 4. El participante guardará en versión electrónica todos los ejercicios que realice en el tema, en una carpeta cuyo nombre designará el facilitador. 5. El participante en grupo, acordará con el facilitador las características del trabajo final para integrar todo lo realizado en las Hojas de Cálculo en un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> • PC por participante • PC para el facilitador • Cañón • Pantalla para proyección • Hoja(s) de Cálculo para mostrar funciones comunes. En caso de no contar con otros softwares, solo uno. • Impresora • Conectividad • Hojas blancas para impresión 	<p>- En versión electrónica: Los ejercicios desarrollados en clase</p> <p>- En versión impresa: El trabajo final por participante.</p>
Programa de	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador, mediante ejercicios demostrativos, expondrá los 	<ul style="list-style-type: none"> • PC por 	- En versión electrónica:

TEMAS/ SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
<p>presentaciones multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar a la aplicación • Barras de herramientas • Insertar información en una diapositiva texto / datos / gráficos / imagen / audio / video, • Insertar, eliminar o duplicar diapositivas. • Dar formato a texto, tabla. • Personalizar animaciones • Aplicar transiciones 	<p>conceptos y las acciones principales que una presentación multimedia permite realizar, primordialmente aquellas referidas en la Norma Técnica de Competencia Laboral “Elaboración de proyectos de aprendizaje integrando el uso de las tecnologías de la información y comunicación”.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. V1: el facilitador pondrá a consideración del grupo la elección de un tema de cultura general para que diseñen una presentación multimedia como trabajo final. Tal presentación deberá cubrir los siguientes requisitos: inserción de texto, imagen fija y video, audio, y si es necesario, gráficos y/o tablas, con máximo 4 tipos de transición de diapositivas y un tema a elección del participante. Solicitará la impresión de las diapositivas, de modo que se ahorre la cantidad de papel, sin detrimento de la legibilidad del texto. 3. V2: el facilitador solicitará una presentación multimedia a cada participante, respetando los criterios señalados en la V1, pero con el tema elegido por el participante, desde el tema de “Hoja de Cálculo”. 4. El participante realizará los ejercicios de práctica, el trabajo final y presentará su trabajo en plenaria. 	<p>participante</p> <ul style="list-style-type: none"> • PC para el facilitador. • Cañón • Pantalla para proyección • Programas de presentaciones multimedia. En caso de no contar con más de un software, con una marca es suficiente. • Impresora • Conectividad • Holes blancas para impresión 	<p>Los ejercicios desarrollados en clase y el trabajo final.</p> <p>- En versión impresa: La presentación multimedia, por participante.</p>

Nombre de la Unidad 3:	Viviendo en Línea
Propósito de la Unidad 3:	Utilizar herramientas de comunicación y colaboración en el desarrollo de proyectos colaborativos
Requisitos:	PC para participante y facilitador; conectividad permanente, cañón y pantalla.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
Repaso	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador podrá aplicar un cuestionario de máximo 15 ítems de opción múltiple, como mero ejercicio para que los participantes recuerden los desempeños clave que deberán demostrar al final del curso unificado (elaboración de un proyecto con apoyo de las TIC). 2. Los participantes se evaluarán los unos a los otros. Este instrumento no tiene valor para acreditar, pero sí para la evaluación formativa. 3. En plenaria, coordinados por el facilitador, llegarán a las conclusiones pertinentes para la evaluación final del curso (detección de ausencias de conocimiento, dudas y fortalezas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario por participante • Plumas o lápices 	<p>- En versión electrónica: Los ejercicios desarrollados en clase y el trabajo final.</p> <p>- En versión impresa: La presentación multimedia, por participante.</p>
<p>Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Navegar por diferentes secciones de una página Web • Buscar una página Web, usando el historial de sitios visitados. • Borrar el historial de sitios web visitados. • Agregar páginas a la carpeta de Favoritos • Usar buscadores para recopilar información de temas, por medio de la herramienta de búsqueda avanzada • Descargar archivos de distinto tipo y almacenarlos en la PC 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador demostrará el manejo de Internet, en función de la Norma Técnica de Competencia Laboral “Elaboración de proyectos de aprendizaje integrando el uso de las tecnologías de la información y comunicación”). 2. El facilitador, mediante una presentación electrónica, expondrá las definiciones de los términos más empleados en este tema, para una mejor comprensión de su significado. 3. El participante repetirá cada una de las acciones que el facilitador le indique para practicar. 4. La práctica de este tema consistirá en que los participantes descargarán archivos de diferente tipo (texto, imagen, audio, video), relacionados al tema desarrollado en la presentación multimedia del tema 	<ul style="list-style-type: none"> • PC por participante • PC para el facilitador • Cañón • Pantalla • Conectividad • Presentación multimedia del facilitador 	<p>- En versión electrónica: Los ejercicios desarrollados en clase y el trabajo final.</p> <p>- En versión impresa: La presentación multimedia, por participante.</p>

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
<ul style="list-style-type: none"> Mostrar páginas web en diferentes pestañas Calificar información de distintos sitios web con criterios de relevancia, fiabilidad y validez Problemas o desventajas del uso irresponsable de la Internet 	anterior (Programa de presentaciones multimedia).		
<p>Correo electrónico</p> <ul style="list-style-type: none"> Abrir mensajes Organizar mensajes por carpeta Crear, enviar y responder mensajes. Crear firma Modificar datos de un contacto Adjuntar archivos a un mensaje Problemas o desventajas del correo electrónico 	<ol style="list-style-type: none"> El facilitador demostrará el manejo del correo electrónico, en función de la Norma Técnica de Competencia Laboral “Elaboración de proyectos de aprendizaje integrando el uso de las tecnologías de la información y comunicación”). El facilitador, mediante una presentación electrónica, expondrá las definiciones de los términos más empleados en este tema, para una mejor comprensión de su significado. El participante repetirá cada una de las acciones que el facilitador le indique para practicar. La práctica de este tema consistirá en que los participantes capturarán los datos de sus compañeros, considerando: nombre completo, cargo, domicilio trabajo, teléfono del trabajo y 2 correos electrónicos: uno laboral y uno personal. Posteriormente cada participante redactará un breve mensaje presentándose e invitándolo a ser parte de su futura red de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> PC por participante PC para el facilitador Cañón Pantalla Conectividad Presentación multimedia del facilitador 	<p>- En versión electrónica: Los ejercicios desarrollados en clase y el trabajo final.</p> <p>- En versión impresa: La presentación multimedia, por participante.</p>

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
<p>Redes sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mensajes de texto • Mensajería instantánea • Blogs • Wiki • Foros • Problemas o desventajas de las redes sociales 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador con una presentación multimedia expondrá el concepto de redes sociales, su utilidad, sus beneficios y problemáticas de uso más frecuente, así como los tipos de redes sociales. 2. Los participantes, de manera individual, se darán de alta en alguna de las redes sociales más conocidas (MySpace, Twitter, Facebook, u otra). 3. El facilitador promoverá que alguno de los participantes o él mismo se haga cargo de crear y administrar un grupo virtual, en alguno de los servicios para tal fin como yahooglegroups, grupos de msn o bien, en alguna de las otras redes mencionadas para detonar la experiencia de creación de una red de aprendizaje y de ese modo, diseñar y compartir proyectos educativos con el uso de las TIC. Con la red creada, se podrán compartir información cuando llegue el momento de diseñar un proyecto educativo, tema correspondiente a la cuarta parte de este curso unificado de HDT. 	<ul style="list-style-type: none"> • PC por participante • PC para el facilitador • Cañón • Pantalla • Conectividad • Presentación multimedia del facilitador 	
Repaso final de las Unidades 1, 2 y 3	<ul style="list-style-type: none"> • Se sugiere aplicar un cuestionario de autoevaluación a cada participante, conformado por ejercicios únicamente o si lo considera el facilitador, una prueba objetiva con preguntas de opción múltiple. 	Cuestionarios	Cuestionarios resueltos por participante.
Evaluación final	<ul style="list-style-type: none"> • Se promediarán los ejercicios o prácticas por participante, los trabajos en equipo y los trabajos finales por unidad. 	Formato para dar seguimiento a calificaciones	

Nombre de la Unidad	Políticas que sustentan HDT
Propósito de la Unidad:	Identificar los objetivos de las Políticas Educativas, nacionales e internacionales, que proponen la incorporación y aprovechamiento de las TIC en el aula y en la escuela.
Requisitos:	PC para participante y facilitador; conectividad permanente, cañón y pantalla.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
1. Políticas Educativas Nacionales que sustentan HDT - Plan Nacional de Desarrollo - Programa Sectorial de Educación - Alianza por la calidad de la educación - Reforma Integral de Educación Básica 2. Estándares de competencias en TIC para docentes. - Competencias en TIC para docentes propuestas por la UNESCO.	1. El Facilitador presentará en un multimedia los propósitos de la Unidad, así como la estrategia general de trabajo. 2. El facilitador organizará equipos de 4 a 5 personas y pedirá los participantes la lectura del documento “Políticas que sustentan la estrategia HDT”. 3. Organizados en equipos de 4 a 5 personas, los participantes elaboraran, con base en la lectura previa, un cuadro/tabla en procesador de textos en el que se contrasten los objetivos, estrategias, líneas de acción y /o procesos en materia del uso de las TIC en el aula, del Plan Nacional de Desarrollo, del Programa Sectorial 2007 – 2012, de la Alianza por la Calidad de la Educación y de la Reforma Integral de Educación Básica. - Identificar los puntos en común de las propuestas y los que sin ser opuestos, pudieran ser complementarios entre sí. - Entre todos los participantes deberán elegir a dos o tres equipos para presentar ante el resto del grupo los cuadros elaborados, dando oportunidad a los demás compañeros de opinar para completar o adecuar la información presentada. - El facilitador coordinará las presentaciones y las participaciones de los equipos.	- Presentación multimedia con los propósitos de la Unidad. - Lectura 1. Políticas que sustentan la estrategia HDT. - Documentos complementarios en las siguientes direcciones electrónicas: http://www.sep.gob.mx/es/sep1/programa_sectorial http://www.presidencia.gob.mx , http://alianza.sep.gob.mx http://www.santillana.com.mx/rieb2/contenido	Por equipo: 1. Un cuadro/tabla en formato procesador de texto en el que se contrasten las Políticas Educativas.
	3. Con base en la lectura sobre Competencias Docentes de la UNESCO, el facilitador organizará los participantes en seis equipos. A cada equipo le asignará uno de los elementos del		2. Propuesta escrita en procesador de texto orientada al

	<p>sistema educativo (señalados en la lectura) para propongan alguna estrategia general orientada al desarrollo de las competencias docentes señaladas.</p> <p>4. En equipos, los participantes propondrán algunas estrategias generales encaminadas al desarrollo de las competencias docentes propuestas por la UNESCO, con miras a ponerlas en práctica en su escuela.</p>		<p>desarrollo de las competencias docentes relacionada con los elementos del sistema educativo señalados por la UNESCO.</p>
--	---	--	---

Nombre de la Unidad	Estrategia HDT: Propósitos y características
Propósito de la Unidad:	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los propósitos, características y componentes de la estrategia HDT. - Proponer estrategias generales para la instrumentación de HDT en la escuela y aula.
Requisitos:	PC para participante y facilitador; conectividad permanente, cañón y pantalla.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
<p>3. Estrategia HDT:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Propósitos de HDT - Programas relacionados con HDT: Enciclopedia: transición hacia HDT, Aula Telemática. - <p>4. Componentes de HDT.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Infraestructura - Pedagógico - Acompañamiento - Gestión - Operación 	<p>1. El Facilitador presentará en un multimedia los propósitos de la Unidad, así como la estrategia general de trabajo.</p> <p>2. El Facilitador organizará a los participantes en equipos de tres o cuatro personas, y les solicitará la lectura del documento “Componentes de la Estrategia HDT”, así como la elaboración de un cuadro sinóptico sobre las características de cada componente.</p> <p>3. En equipo de tres o cuatro personas, con base en el análisis de la lectura propuesta, los participantes elaborarán, en un procesador de texto, un cuadro sinóptico, que muestre las características de cada componente HDT y la relación entre ellos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Al final se elegirán a dos o tres equipos para presentar su trabajo al resto del grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación multimedia con los propósitos de la Unidad. - Lectura “Componentes de la Estrategia HDT”. - Presentación multimedia con la metodología de incorporación de HDT a la escuela (10 pasos). 	<p>Por equipo:</p> <p>1. Un cuadro sinóptico sobre los componentes de HDT.</p>

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
	<p>4. El Facilitador promoverá la participación de los integrantes sugiriendo la comparación de los componentes con los objetivos y acciones propuestas en las políticas educativas antes revisadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El participante buscará concluir en las relaciones de derivación entre las políticas y la estrategia HDT. <p>5. El facilitador retomará la información del Componente de Gestión para enfatizar la necesidad de organizar un plan de trabajo escolar con miras a la incorporación de la estrategia HDT a la escuela.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El Facilitador retomará la metodología (10 pasos) para incorporar HDT a la escuela. 		
	<p>6. El facilitador pedirá a los participantes elaborar el Programa Anual de Trabajo de la escuela (tentativo) considerando la metodología propuesta para la incorporación de HDT a la escuela.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Como apoyo al diseño del Programa de trabajo el facilitador sugiere proponer un diagnóstico y las metas a seguir, de acuerdo con lo siguiente: - En formato Word elaborar una tabla con tres columnas: - Primer columna Diagnóstico: Las condiciones actuales que caracterizan a su escuela en cuanto a organización, objetivos, infraestructura, equipo tecnológico, recursos, uso de TIC, relación entre el personal, habilidades docentes en el uso de las TIC, logros de aprendizaje, eficiencia, entre otros que considere. - Segunda columna Metas: Las condiciones que quisiera que hubiera en su escuela, sea para incluir lo que aún no existe, para modificar lo actual, o para reforzar y dar continuidad a lo que ha favorecido a la comunidad escolar. - Tercer columna Estrategias: algunas estrategias, recursos 	-	Propuesta escrita de Programa Anual de Trabajo

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
	y actividades necesarias para cumplir lo anterior, así como las figuras responsables y las probables fechas o periodos de realización.		

Nombre de la Unidad	Plataforma HDT Explora Primaria
Propósito de la Unidad:	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las funciones y características del Portal Federal HDT. - Identificar, mediante su uso, las herramientas, recursos y aplicaciones de la Plataforma Explora Primaria.
Requisitos:	PC para participante y facilitador; conectividad permanente, cañón y pantalla.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
Para figuras de educación primaria 1. Portal Federal HDT 2. Ingreso a la Plataforma y creación de usuarios 3. Herramientas de Explora HDT: <ul style="list-style-type: none"> - Ficha de inicio: texto, documento, encuesta, imagen, enlace. - Ficha Gestor: matrícula, distribución, horario, ODA. - Ficha Asistente: - Ficha Materiales Educativos Digitales - Ficha Herramientas. 	1. El Facilitador presentará en un multimedia los propósitos de la Unidad, así como la estrategia general de trabajo. 2. El facilitador dará las instrucciones precisas para realizar las siguientes tareas que realizarán los participantes en forma individual: <ul style="list-style-type: none"> - Ingresar al Portal Federal HDT y localizar y manipular los distintos apartados que lo componen. - Realizar los pasos para ingresar a la Plataforma Explora Primaria, - Realizar los pasos para crear y dar de alta en la Plataforma HDT a docentes, directivos, alumnos y grupos. - Realizar los pasos para incorporar imágenes, textos, documentos, encuestas, lecturas, vínculos a la (s) Plataforma Explora HDT. - Realizar los pasos para planear, crear, guardar y usar material didáctico mediante la herramienta “Asistente para Clases”. - Realizar los pasos para localizar información documental 	<ul style="list-style-type: none"> - Tutorial para el uso de Explora Primaria. http://www.clicseguro.sep.gob.mx http://www.hdt.sep.gob.mx 	En forma individual: <ul style="list-style-type: none"> - Copia impresa del alta de usuarios a la Plataforma HDT. - Copia impresa (con procesador de texto o en hoja de cpáculo) de la relación o lista de alumnos o figuras dadas de alta en la Plataforma. - Impresión de la página principal de Explora Primaria con los documentos (textos, imágenes, multimedios interactivos) que hayan incorporado.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
	–textos escritos, gráficas, tablas, imágenes, multimedios– por medio de Internet u otro, y para incorporarlos como material educativo al “Asistente para Clase” y a la página principal de la Plataforma. - Realizar los pasos para crear material educativo con los recursos del Asistente para Clase” - Realizar los pasos para compartir el MED. - Realizar los pasos para programar una sesión de clase con apoyo del “Asistente para Clase”.	-	- Impresión de la programación de la sesión de clase en el “Asistente de Clase”. - Impresión de la página principal del MED creado con apoyo del “Asistente para Clase”

Nombre de la Unidad	Proyectos de aprendizaje
Propósito de la Unidad:	Diseñar un proyecto de aprendizaje haciendo uso de las distintas herramientas y recursos digitales revisados en las Unidades anteriores.
Requisitos:	PC por participante y para el facilitador, Conectividad, Cañón, Pantalla

TEMAS/ SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/ MATERIALES	PRODUCTOS
1. Proyectos de aprendizaje: - Propósitos - Características / elementos que los integran	- El Facilitador presentará al grupo los propósitos de la Unidad y la estrategia general de trabajo, así como los productos que se espera obtener. - En plenaria, mediante una lluvia de ideas, el Facilitador pedirá a los participantes que, con base en su experiencia, describan los propósitos y elementos que caracterizan a los proyectos de aprendizaje. Los comentarios deberán registrarse en la computadora y proyectarse en pantalla.	1. Presentación multimedia con los propósitos de la unidad. 2. Planes y programas de las asignaturas 3. Norma Técnica de Competencia Laboral “Elaboración de proyectos de aprendizaje integrando el uso de las	Proyecto de aprendizaje por participante

TEMAS/ SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/ MATERIALES	PRODUCTOS
	<ul style="list-style-type: none"> - El facilitador organizará a los participantes en equipos por asignaturas para hacer la lectura de los planes y programas correspondientes a los niveles de primaria o secundaria. - Con base en la lectura, los participantes completarán, modificarán o adecuarán, según sea el caso el registro anterior de las características de los proyectos de aprendizaje - En plenaria, participantes y facilitador acordarán los propósitos y elementos que debe integrar un proyecto de aprendizaje para considerarlos como criterios básicos en la elaboración de sus proyectos de aprendizaje. En los acuerdo deben considerar mínimamente los siguientes elementos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ubicación curricular (asignatura, temas, población destino, número de sesiones, recursos tecnológicos, modelo de equipamiento) 2. Ficha técnica de la experiencia de aprendizaje (nombre del autor, lista de herramientas tecnológicas usadas, herramientas de colaboración y comunicación requeridas, referencias documentales, hemerográficas y de Internet). 3. Desarrollo de la propuesta de proyecto de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> o Introducción o Definición de las actividades del proyecto de aprendizaje propuesto o Evaluación de las experiencias de la propuesta del proyecto 4. Presentación del producto de la propuesta de proyecto de aprendizaje, empleando alguna de las aplicaciones clave o herramientas de comunicación o colaboración utilizadas para el producto. - El facilitador especificará los tiempos requeridos para el desarrollo del trabajo y propondrá una fecha para la entrega del mismo. 	tecnologías de la información y comunicación"	

TEMAS/ SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/ MATERIALES	PRODUCTOS
	- El facilitador informará sobre las opciones, propuestas por la entidad federativa, para proporcionar asesoría y seguimiento a la elaboración del trabajo final, de acuerdo a si será presencial o a distancia.		
Repaso final			
Evaluación final			
<i>Cierre del curso</i>	<p>El sentido del cierre va encaminado a verificar qué tanto se cumplieron las expectativas iniciales de cada participante, por tanto el facilitador:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En mesa redonda, solicitará que uno de los participantes tome nota de los comentarios de sus compañeros. 2. Preguntará de manera individual a cada participante si el curso cumplió sus expectativas, si las rebasó o quedó por debajo de las metas. 3. Aplicará una evaluación en línea del curso. 4. Planteará qué contenidos continúan por verse. 	<p>Página web para la evaluación en línea del curso: www.certificacion-docente.org PC para el relator.</p>	<p>Registro de la evaluación del curso por participante.</p>

ESTRUCTURA DEL CURSO TIPO DE HDT UNIFICADO

Generalidades

Título de identificación	HABILIDADES DIGITALES PARA TODOS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA
Nivel o modalidad al que está dirigido	SECUNDARIA
Destinatarios	Docentes de grupo, directores, subdirectores y asesores técnico-pedagógicos del nivel de educación secundaria
Modalidad educativa de trabajo	Modalidad presencial o semipresencial
Propósito general	Integrar la estrategia Habilidades Digitales para Todos para diseñar un proyecto de aprendizaje que permita a los estudiantes de educación secundaria utilizar las TIC.
Perfil de egreso	<p>Al término del Curso, el participante será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un proyecto de aprendizaje con las Tecnologías de la Información y la Comunicación en general y en particular las propuestas por HDT para promover su uso en los estudiantes de educación secundaria. • Identificar los componentes de HDT para valorar su impacto en la educación secundaria.
Descripción del contenido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Manejo y uso de las TIC para la doble certificación: nacional e internacional <ol style="list-style-type: none"> a. Fundamentos de computación b. Aplicaciones clave c. Viviendo en Línea 2. La Estrategia HDT <ol style="list-style-type: none"> 1. Políticas que sustentan HDT: <ul style="list-style-type: none"> - Políticas educativas nacionales - Estándares de competencias en TIC para docentes 2. Estrategia HDT: propósitos y características

	<ul style="list-style-type: none"> - Propósitos - Componentes de HDT <p>3. Plataforma HDT Explora: Secundaria</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Los Portales de HDT: Federal y Local b. Ingreso al portal local Explora HDT Secundaria c. Creación de usuarios d. Herramientas de administración y de colaboración <ul style="list-style-type: none"> i. Wiki ii. Blog iii. Foro iv. Asistente para clase <p>4. Proyectos de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Propósitos b. Características / elementos que los integran
Perfil de los docentes, instructores o asesores	<p>1. Docentes frente a grupo, directores de escuelas y asesores técnico pedagógicos de educación secundaria general, técnica y Telesecundaria con el siguiente perfil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con alto nivel de competencia en el uso de las TIC • De escuelas equipadas y a equiparse con HDT.

ESTRUCTURA DEL CURSO TIPO HABILIDADES DIGITALES PARA TODOS UNIFICADO PARA EL NIVEL SECUNDARIA

Nombre de la Unidad 1:	Fundamentos de computación
Propósito de la Unidad 1:	Utilizar y mantener en condiciones funcionales equipos y sistemas de cómputo para la administración y procesamiento de información
Requisitos:	PC para participante y facilitador; conectividad permanente, cañón y pantalla.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
Presentación y encuadre	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador se presentará y dará a conocer los propósitos del curso, duración, contenidos y mecanismos de evaluación del curso. 2. El facilitador solicitará a los participantes presentarse, identificándose por nombre, cargo y funciones, y expectativas del curso. 	Presentación electrónica para el facilitador con a los propósitos del curso, duración, contenidos y mecanismos de evaluación del curso.	
Registro en línea	El facilitador indicará a los participantes que deberán registrarse en línea para inscribirse formalmente en el curso, así como les facilitará la dirección web de la página.	Dirección web www.certificacion-docente.org	Registro por participante
Hardware y Dispositivos periféricos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador expondrá mediante esquemas o imágenes en una presentación electrónica los conceptos de hardware, software, así como los componentes o elementos que los caracteriza, de tal manera que vaya mostrando el papel que ambos juegan en el uso y mantenimiento funcional de la PC. 2. (V1¹): El participante realizará ejercicios en su Cuaderno de Trabajo para identificar las características de ambos temas. Sugerencias de ejercicios: preguntas cerradas y opción múltiple, relación de columnas entre imágenes de las características y su concepto, complementación de oraciones, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PC por participante, con los requerimientos técnicos necesarios para que se use el SW Explora (aunque en este momento no se requiera). ▪ PC para el 	Producto 1: Cuaderno de trabajo del participante con los ejercicios resueltos, en versión impresa o electrónica.
Software y Sistema Operativo			

¹ Significa Variante 1 y se aplica cuando el participante tiene pocas habilidades en el uso de la PC, o cuando no se cuenta con suficiente infraestructura tecnológica.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
	<p>etc.</p> <p>3. V2²: El participante realizará semejantes ejercicios a los sugeridos en la V1, pero con la diferencia de realizarlos en un archivo de Word que previamente el facilitador se los proporcionará en una USB o los tendrá almacenados previamente en la PC del participante.</p>	<p>facilitador con el SW Explora instalado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación electrónica para el facilitador ▪ Conectividad ▪ Pantalla ▪ Cañón ▪ Cuaderno de Trabajo en versión electrónica o impresa. ▪ Glosario 	
Elementos comunes de las principales herramientas de escritorio	<ol style="list-style-type: none"> 1. A partir de imágenes animadas o fijas (captura de pantalla o esquemas), el facilitador mostrará cuáles son las herramientas de cualquier Escritorio y el participante identificará sus funcionalidades. 2. El participante realizará un ejercicio en su PC para practicar las siguientes acciones: <ol style="list-style-type: none"> a. Personalizar el Escritorio, cambiando imagen del fondo y del protector de pantalla. b. Cambiar de lugar la barra de tareas para colocarla en la parte superior de la pantalla. c. Agregar al Escritorio los accesos directos de las aplicaciones siguientes: Word, Excel y PowerPoint. d. Que en el Escritorio solamente estén visibles los accesos directos anteriormente creados y los íconos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PC por participante ▪ PC para el facilitador ▪ Presentación electrónica para el facilitador. 	

² Significa variante 2 y se aplica cuando el participante es un usuario con mejores habilidades en el uso de la PC o se cuenta con conectividad (infraestructura).

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
	de la Papelera y Mi Equipo.		
Criterio y elementos a considerar para la compra de un equipo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los participantes en tercias reflexionarán sobre la compra de un equipo de cómputo, a partir de sus experiencias personales. 2. Posteriormente, los participantes buscarán en Internet (V1) información sobre las consideraciones para la compra de equipo, considerando tales criterios. 3. V2: los participantes leerán un artículo que el facilitador les proporcionará en versión impresa por tercia, para elaborar un cuadro sinóptico de los criterios a considerar para la compra de una PC. 4. El facilitador sugerirá una página web para que los participantes en tercias elaboren un cuadro comparativo de lo que encontraron en la web y la página web sugerida. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PC por participante. ▪ PC para facilitador ▪ Cañon ▪ Conectividad ▪ Artículo o Página web: http://www.inegi.gob.mx/inegi/contenidos/espanol/ciberhabit/escuela/padres/textos/texto_compu.htm 	Un cuadro sinóptico por tercia.
Relación de las TIC en la vida diaria	<ol style="list-style-type: none"> 1. V1: El facilitador descargará de la página www.clicseguro.gob.mx algunas notas o artículos que desarrollen las problemáticas y beneficios del uso de las TIC para distribuirlos por equipos al grupo. Es importante que cada equipo identifique las TIC de uso diario, sus pros y contras en función de lo que cada actor del sistema educativo nacional debe realizar para usar responsablemente las TIC en la vida diaria. 2. Cada equipo escribirá sus conclusiones y en plenaria las presentará. 3. V2: Se sugiere al facilitador organizar al grupo en 5 equipos para comentar y discutir sobre la relación de las TIC en la vida cotidiana de niños, jóvenes, familias y maestros, accediendo al portal web Clic Seguro de la SEP. Cada equipo podrá elegir una de las 5 pestañas en las que está dividido temáticamente el 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PC por participante ▪ PC para el facilitador ▪ Cañon y pantalla ▪ Artículos en versión electrónica (V1) ▪ Conectividad y página web www.clicseguro.gob.mx (V2) 	Conclusiones por equipos y en archivo electrónico. Cuadro comparativo por participante.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
	<p>portal.</p> <p>4. Analizarán el contenido desarrollado y lo sintetizarán para reflexionar sobre la relación de las TIC en la vida diaria, así como sus pros y contras. Sus conclusiones las expondrán en plenaria, por equipos.</p> <p>5. Elaborarán un cuadro comparativo por persona, enlistando todas las TIC identificadas, señalando los pros y contras de cada una. Trabajo individual</p>		

Propósito general del Curso Unificado:	Integrar las herramientas de la estrategia Habilidades Digitales para Todos para diseñar un proyecto de aprendizaje con estándares alineados a normas de carácter nacional e internacional en materia del uso educativos de las TIC.
Nombre de la Unidad 2:	Aplicaciones clave
Propósito de la Unidad 2:	Utilizar aplicaciones de escritorio en el diseño y desarrollo de materiales que apoyen el aprendizaje de los alumnos
Requisitos:	PC para participante y facilitador; conectividad permanente, cañón y pantalla.

TEMAS/ SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
<p>Procesador de texto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingreso a la aplicación • Barras de herramientas • Escribir con formato (color, tipo, tamaño, otros efectos a la fuente; alineación de texto; viñetas y numeración) • Guardar y abrir un documento de texto 	<p>1. El facilitador mediante ejercicios demostrativos, definirá cada una de las acciones principales que un procesador de textos permite realizar, tales como:</p> <ol style="list-style-type: none"> Ingreso a la aplicación Barra de herramienta Escribir con formato <ol style="list-style-type: none"> Fuente: tipo, tamaño, estilo, color y otros efectos Párrafos: alineación, viñetas y numeración Guardar y abrir un documento Copiar, cortar y pegar Crear tablas y darles formato Insertar imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PC por participante ▪ PC para el facilitador ▪ Cañón ▪ Pantalla ▪ Procesador de textos ▪ Impresora ▪ 1 millar de hojas blancas para impresión ▪ Conectividad 	<p>- En versión electrónica: Los ejercicios desarrollados en clase</p> <p>- En versión impresa: La síntesis del documento de la fuente electrónica que el facilitador seleccione.</p>

TEMAS/ SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Copiar y pegar • Crear tablas • Insertar imágenes • Cuadro de texto y formas 	<ul style="list-style-type: none"> h. Insertar cuadro de texto i. Insertar formas y gráficos SmartArt j. Imprimir documento <ol style="list-style-type: none"> 2. El facilitador definirá la forma de nombrar los archivos electrónicos de los ejercicios. 3. El participante realizará distintos ejercicios para practicar las acciones anteriormente enlistadas. Se sugieren los siguientes para los incisos “c” al “d”: <ul style="list-style-type: none"> a. El facilitador presentará en pantalla un texto de dos párrafos y el participante lo capturará. b. El facilitador indicará al participante las características para dar formato a la fuente y los párrafos. c. Copiará imágenes de Internet para pegarlas en el párrafo, toda vez que sirvan de ilustración al tema del texto. d. Guardará el documento con el nombre que indique el facilitador 4. El participante realizará básicamente una práctica: <ul style="list-style-type: none"> a. Creará un nuevo documento para practicar lo relativo a <ul style="list-style-type: none"> • Crear tablas y darles formato • Insertar imágenes • Insertar cuadro de texto • Insertar formas y gráficos SmartArt • Imprimir documento b. Para practicar todo lo enlistado en el inciso “a”, el participante abrirá un documento almacenado en la carpeta que indique el facilitador y realizará una síntesis de lo tratado en ese documento. El documento (de preferencia) debe estar relacionado con alguna de las fuentes electrónicas empleadas para la segunda parte del Curso Unificado (HDT). 		

TEMAS/ SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
	<p>c. Al término de la práctica, el participante deberá coordinarse con el facilitador para imprimir su trabajo en la misma sesión.</p> <p>5. Los participantes se organizarán en tercias para identificar, a través de una lluvia de ideas y la recuperación de lo visto en esta unidad, las aplicaciones que tiene el uso de un procesador de textos en el quehacer docente diario.</p> <p>* Todos los ejercicios, incluyendo la práctica, habrán de entregarse de manera individual por el participante, pero el trabajo de elaboración de la síntesis podrá realizarse en equipos de tres personas como máximo.</p>		
<p>Hoja de cálculo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar con datos • Uso de fórmulas • Creación de gráficos y tablas • Guardar archivo, abrir uno existe y modificar opciones predeterminadas al guardar un archivo • Aplicando formato a celdas, filas, columnas, tablas, y al imprimir • Organización de datos • Autofiltro 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador mediante ejercicios demostrativos, expondrá los conceptos y las acciones principales que una Hoja de Cálculo permite resolver en el quehacer docente diario (manejar ejemplos de dos marcas de software preferentemente, aunque no obligadamente). Pero primordialmente las que se enlistan en la Norma Técnica de Competencia Laboral “Elaboración de proyectos de aprendizaje integrando el uso de las tecnologías de la información y comunicación” 2. El facilitador, mediante una lluvia de ideas, instará a los participantes a identificar las aplicaciones educativas que tienen cada una de las acciones anteriormente señaladas. 3. En consenso con el grupo, el facilitador podrá usar alguno de los ejemplos de la anterior lluvia de ideas para establecer los criterios que habrán de seguirse para la elaboración del trabajo final de la unidad. Se sugiere al facilitador guiarse por aquellos ejemplos que permitan al participante integrar un documento con manejo de gráficas e interpretación de datos. 4. El participante guardará en versión electrónica todos los ejercicios que realice en el tema, en una carpeta cuyo nombre designará el facilitador. 5. El participante en grupo, acordará con el facilitador las 	<ul style="list-style-type: none"> • PC por participante • PC para el facilitador • Cañón • Pantalla para proyección • Hoja(s) de Cálculo para mostrar funciones comunes. En caso de no contar con otros softwares, solo uno. • Impresora • Conectividad • Hojas blancas para impresión 	<p>- En versión electrónica: Los ejercicios desarrollados en clase</p> <p>- En versión impresa: El trabajo final por participante.</p>

TEMAS/ SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
	características del trabajo final para integrar todo lo realizado en las Hojas de Cálculo en un documento.		
<p>Programa de presentaciones multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar a la aplicación • Barras de herramientas • Insertar información en una diapositiva texto / datos / gráficos / imagen / audio / video, • Insertar, eliminar o duplicar diapositivas. • Dar formato a texto, tabla. • Personalizar animaciones • Aplicar transiciones 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador, mediante ejercicios demostrativos, expondrá los conceptos y las acciones principales que una presentación multimedia permite realizar, primordialmente aquellas referidas en la Norma Técnica de Competencia Laboral “Elaboración de proyectos de aprendizaje integrando el uso de las tecnologías de la información y comunicación”. 2. V1: el facilitador pondrá a consideración del grupo la elección de un tema de cultura general para que diseñen una presentación multimedia como trabajo final. Tal presentación deberá cubrir los siguientes requisitos: inserción de texto, imagen fija y video, audio, y si es necesario, gráficas y/o tablas, con máximo 4 tipos de transición de diapositivas y un tema a elección del participante. Solicitará la impresión de las diapositivas, de modo que se ahorre la cantidad de papel, sin detrimento de la legibilidad del texto. 3. V2: el facilitador solicitará una presentación multimedia a cada participante, respetando los criterios señalados en la V1, pero con el tema elegido por el participante, desde el tema de “Hoja de Cálculo”. 4. El participante realizará los ejercicios de práctica, el trabajo final y presentará su trabajo en plenaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • PC por participante • PC para el facilitador. • Cañón • Pantalla para proyección • Programas de presentaciones multimedia. En caso de no contar con más de un software, con una marca es suficiente. • Impresora • Conectividad • Hojas blancas para impresión 	<p>- En versión electrónica: Los ejercicios desarrollados en clase y el trabajo final.</p> <p>- En versión impresa: La presentación multimedia, por participante.</p>

Propósito general del Curso Unificado:	Integrar las herramientas de la estrategia Habilidades Digitales para Todos para diseñar un proyecto de aprendizaje con estándares alineados a normas de carácter nacional e internacional en materia del uso educativos de las TIC.
Nombre de la Unidad 3:	Viviendo en Línea
Propósito de la Unidad 3:	Utilizar herramientas de comunicación y colaboración en el desarrollo de proyectos colaborativos
Requisitos:	PC para participante y facilitador; conectividad permanente, cañón y pantalla.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
Repaso	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador podrá aplicar un cuestionario de máximo 15 ítems de opción múltiple, como mero ejercicio para que los participantes recuerden los desempeños clave que deberán demostrar al final del curso unificado (elaboración de un proyecto con apoyo de las TIC). 2. Los participantes se evaluarán los unos a los otros. Este instrumento no tiene valor para acreditar, pero sí para la evaluación formativa. 3. En plenaria, coordinados por el facilitador, llegarán a las conclusiones pertinentes para la evaluación final del curso (detección de ausencias de conocimiento, dudas y fortalezas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario por participante • Plumas o lápices 	<p>- En versión electrónica: Los ejercicios desarrollados en clase y el trabajo final.</p> <p>- En versión impresa: La presentación multimedia, por participante.</p>
<p>Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Navegar por diferentes secciones de una página Web • Buscar una página Web, usando el historial de sitios visitados. • Borrar el historial de sitios web visitados. • Agregar páginas a la carpeta de Favoritos • Usar buscadores para recopilar información de temas, por medio de la herramienta de búsqueda avanzada 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador demostrará el manejo de Internet, en función de la Norma Técnica de Competencia Laboral “Elaboración de proyectos de aprendizaje integrando el uso de las tecnologías de la información y comunicación”). 2. El facilitador, mediante una presentación electrónica, expondrá las definiciones de los términos más empleados en este tema, para una mejor comprensión de su significado. 3. El participante repetirá cada una de las acciones que el facilitador le indique para practicar. 4. La práctica de este tema consistirá en que los participantes descargarán archivos de diferente tipo 	<ul style="list-style-type: none"> • PC por participante • PC para el facilitador • Cañón • Pantalla • Conectividad • Presentación multimedia del facilitador 	<p>- En versión electrónica: Los ejercicios desarrollados en clase y el trabajo final.</p> <p>- En versión impresa: La presentación multimedia, por participante.</p>

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Descargar archivos de distinto tipo y almacenarlos en la PC • Mostrar páginas web en diferentes pestañas • Calificar información de distintos sitios web con criterios de relevancia, fiabilidad y validez • Problemas o desventajas del uso irresponsable de la Internet 	(texto, imagen, audio, video), relacionados al tema desarrollado en la presentación multimedia del tema anterior (Programa de presentaciones multimedia).		
<p>Correo electrónico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abrir mensajes • Organizar mensajes por carpeta • Crear, enviar y responder mensajes. • Crear firma • Modificar datos de un contacto • Adjuntar archivos a un mensaje • Problemas o desventajas del correo electrónico 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador demostrará el manejo del correo electrónico, en función de la Norma Técnica de Competencia Laboral “Elaboración de proyectos de aprendizaje integrando el uso de las tecnologías de la información y comunicación”). 2. El facilitador, mediante una presentación electrónica, expondrá las definiciones de los términos más empleados en este tema, para una mejor comprensión de su significado. 3. El participante repetirá cada una de las acciones que el facilitador le indique para practicar. 4. La práctica de este tema consistirá en que los participantes capturarán los datos de sus compañeros, considerando: nombre completo, cargo, domicilio trabajo, teléfono del trabajo y 2 correos electrónicos: uno laboral y uno personal. Posteriormente cada participante redactará un breve mensaje presentándose e invitándolo a ser parte de su futura red de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • PC por participante • PC para el facilitador • Cañón • Pantalla • Conectividad • Presentación multimedia del facilitador 	<p>- En versión electrónica: Los ejercicios desarrollados en clase y el trabajo final.</p> <p>- En versión impresa: La presentación multimedia, por participante.</p>

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
<p>Redes sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mensajes de texto • Mensajería instantánea • Blogs • Wiki • Foros • Problemas o desventajas de las redes sociales 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador con una presentación multimedia expondrá el concepto de redes sociales, su utilidad, sus beneficios y problemáticas de uso más frecuente, así como los tipos de redes sociales. 2. Los participantes, de manera individual, se darán de alta en alguna de las redes sociales más conocidas (MySpace, Twitter, Facebook, u otra). 3. El facilitador promoverá que alguno de los participantes o él mismo se haga cargo de crear y administrar un grupo virtual, en alguno de los servicios para tal fin como yahooglegroups, grupos de msn o bien, en alguna de las otras redes mencionadas para detonar la experiencia de creación de una red de aprendizaje y de ese modo, diseñar y compartir proyectos educativos con el uso de las TIC. Con la red creada, se podrán compartir información cuando llegue el momento de diseñar un proyecto educativo, tema correspondiente a la cuarta parte de este curso unificado de HDT. 	<ul style="list-style-type: none"> • PC por participante • PC para el facilitador • Cañón • Pantalla • Conectividad • Presentación multimedia del facilitador 	
Repaso final de las Unidades 1, 2 y 3	<ul style="list-style-type: none"> • Se sugiere aplicar un cuestionario de autoevaluación a cada participante, conformado por ejercicios únicamente o si lo considera el facilitador, una prueba objetiva con preguntas de opción múltiple. 	Cuestionarios	Cuestionarios resueltos por participante.
Evaluación final	<ul style="list-style-type: none"> • Se promediarán los ejercicios o prácticas por participante, los trabajos en equipo y los trabajos finales por unidad. 	Formato para dar seguimiento a calificaciones	

Propósito General	Integrar las herramientas de la estrategia Habilidades Digitales para Todos para diseñar un proyecto de aprendizaje con estándares alineados a normas de carácter nacional e internacional en materia del uso educativos de las TIC.
Nombre de la Unidad	Políticas que sustentan HDT
Propósito de la Unidad:	Identificar los objetivos de las Políticas Educativas, nacionales e internacionales, que proponen la incorporación y aprovechamiento de las TIC en el aula y en la escuela.
Requisitos:	PC para participante y facilitador; conectividad permanente, cañón y pantalla.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
1. Políticas Educativas Nacionales que sustentan HDT - Plan Nacional de Desarrollo - Programa Sectorial de Educación - Alianza por la calidad de la educación - Reforma Integral de Educación Básica 2. Estándares de competencias en TIC para docentes. - Competencias en TIC para docentes propuestas por la UNESCO.	1. El Facilitador presentará en un multimedia los propósitos de la Unidad, así como la estrategia general de trabajo. 2. El facilitador organizará equipos de 4 a 5 personas y pedirá los participantes la lectura del documento “Políticas que sustentan la estrategia HDT”. 3. Organizados en equipos de 4 a 5 personas, los participantes elaboraran, con base en la lectura previa, un cuadro/tabla en procesador de textos en el que se contrasten los objetivos, estrategias, líneas de acción y /o procesos en materia del uso de las TIC en el aula, del Plan Nacional de Desarrollo, del Programa Sectorial 2007 – 2012, de la Alianza por la Calidad de la Educación y de la Reforma Integral de Educación Básica. - Identificar los puntos en común de las propuestas y los que sin ser opuestos, pudieran ser complementarios entre sí. - Entre todos los participantes deberán elegir a dos o tres equipos para presentar ante el resto del grupo los cuadros elaborados, dando oportunidad a los demás compañeros de opinar para completar o adecuar la información presentada. - El facilitador coordinará las presentaciones y las participaciones de los equipos.	- Presentación multimedia con los propósitos de la Unidad. - Lectura 1. Políticas que sustentan la estrategia HDT. - Documentos complementarios en las siguientes direcciones electrónicas: http://www.sep.gob.mx/es/sep1/programa_sectorial http://www.presidencia.gob.mx , http://alianza.sep.gob.mx http://www.santillana.com.mx/rieb2/contenido	Por equipo: 1. Un cuadro/tabla en formato procesador de texto en el que se contrasten las Políticas Educativas.

	3. Con base en la lectura sobre Competencias Docentes de la UNESCO, el facilitador organizará los participantes en seis equipos. A cada equipo le asignará uno de los elementos del sistema educativo (señalados en la lectura) para propongan alguna estrategia general orientada al desarrollo de las competencias docentes señaladas. 4. En equipos, los participantes propondrán algunas estrategias generales encaminadas al desarrollo de las competencias docentes propuestas por la UNESCO, con miras a ponerlas en práctica en su escuela.		2. Propuesta escrita en procesador de texto orientada al desarrollo de las competencias docentes relacionada con los elementos del sistema educativo señalados por la UNESCO.
--	--	--	---

Propósito General	Integrar las herramientas de la estrategia Habilidades Digitales para Todos para diseñar un proyecto de aprendizaje con estándares alineados a normas de carácter nacional e internacional en materia del uso educativos de las TIC.
Nombre de la Unidad	Estrategia HDT: Propósitos y características
Propósito de la Unidad:	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los propósitos, características y componentes de la estrategia HDT. - Proponer estrategias generales para la instrumentación de HDT en la escuela y aula.
Requisitos:	PC para participante y facilitador; conectividad permanente, cañón y pantalla.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
3. Estrategia HDT: - Propósitos de HDT - Programas relacionados con HDT: Enciclomedia: transición hacia HDT, Aula Telemática. - 4. Componentes de HDT. - Infraestructura - Pedagógico	1. El Facilitador presentará en un multimedia los propósitos de la Unidad, así como la estrategia general de trabajo. 2. El Facilitador organizará a los participantes en equipos de tres o cuatro personas, y les solicitará la lectura del documento “Componentes de la Estrategia HDT”, así como la elaboración de un cuadro sinóptico sobre las características de cada componente. 3. En equipo de tres o cuatro personas, con base en el análisis de la lectura propuesta, los participantes	- Presentación multimedia con los propósitos de la Unidad. - Lectura “Componentes de la Estrategia HDT”. - Presentación multimedia con la metodología de	Por equipo: 1. Un cuadro sinóptico sobre los componentes de HDT.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Acompañamiento - Gestión - Operación 	<p>elaborarán, en un procesador de texto, un cuadro sinóptico, que muestre las características de cada componente HDT y la relación entre ellos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Al final se elegirán a dos o tres equipos para presentar su trabajo al resto del grupo. <p>4. El Facilitador promoverá la participación de los integrantes sugiriendo la comparación de los componentes con los objetivos y acciones propuestas en las políticas educativas antes revisadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El participante buscará concluir en las relaciones de derivación entre las políticas y la estrategia HDT. <p>5. El facilitador retomará la información del Componente de Gestión para enfatizar la necesidad de organizar un plan de trabajo escolar con miras a la incorporación de la estrategia HDT a la escuela.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El Facilitador retomará la metodología (10 pasos) para incorporar HDT a la escuela. 	<p>incorporación de HDT a la escuela (10 pasos).</p>	
	<p>6. El facilitador pedirá a los participantes elaborar el Programa Anual de Trabajo de la escuela (tentativo) considerando la metodología propuesta para la incorporación de HDT a la escuela.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Como apoyo al diseño del Programa de trabajo el facilitador sugiere proponer un diagnóstico y las metas a seguir, de acuerdo con lo siguiente: - En formato Word elaborar una tabla con tres columnas: - Primera columna Diagnóstico: Las condiciones actuales que caracterizan a su escuela en cuanto a organización, objetivos, infraestructura, equipo tecnológico, recursos, uso de TIC, relación entre el personal, habilidades docentes en el uso de las TIC, logros de aprendizaje, eficiencia, entre otros que considere. - Segunda columna Metas: Las condiciones que quisiera 	-	Propuesta escrita de Programa Anual de Trabajo

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
	<p>que hubiera en su escuela, sea para incluir lo que aún no existe, para modificar lo actual, o para reforzar y dar continuidad a lo que ha favorecido a la comunidad escolar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tercer columna Estrategias: algunas estrategias, recursos y actividades necesarias para cumplir lo anterior, así como las figuras responsables y las probables fechas o periodos de realización. 		

Propósito General	Integrar las herramientas de la estrategia Habilidades Digitales para Todos para diseñar un proyecto de aprendizaje con estándares alineados a normas de carácter nacional e internacional en materia del uso educativos de las TIC.
Nombre de la Unidad	Plataforma HDT Explora Secundaria
Propósito de la Unidad:	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las funciones y características del Portal Federal HDT. - Identificar, mediante su uso, las herramientas, recursos y aplicaciones de la Plataforma Explora Secundaria.
Requisitos:	PC para participante y facilitador; conectividad permanente, cañón y pantalla.

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
1. Portal Federal HDT 2. Portal Local /Plataforma Explora Secundaria 3. Herramientas de administración 4. Herramientas de colaboración: wiki, blog, foro. 5. Asistente para clase: <ul style="list-style-type: none"> - Planeación de una clase - Incorporación de ODA 	1. El Facilitador presentará en un multimedia los propósitos de la Unidad, así como la estrategia general de trabajo. 2. El facilitador dará las instrucciones precisas para realizar las siguientes tareas que realizarán los participantes en forma individual: <ul style="list-style-type: none"> - Ingresar al Portal Federal HDT y localizar y manipular los distintos apartados que lo componen. - Realizar los pasos para ingresar a la Plataforma Explora Secundaria. - Realizar los pasos para crear y dar de alta en la Plataforma HDT a docentes, directivos, alumnos, grupos y materias. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tutorial para el uso de Explora Secundaria. http://www.clicseguro.sep.gob.mx http://www.hdt.sep.gob.mx 	En forma individual: <ul style="list-style-type: none"> - Copia impresa del alta de usuarios a la Plataforma HDT. - Copia impresa (sea en procesador de textos o en hoja de cálculo) de la relación o lista de alumnos o figuras dadas de alta en la Plataforma. - Impresión de la página de Explora Secundaria

TEMAS/SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/MATERIALES	PRODUCTOS
	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los pasos para incorporar imágenes, textos, documentos, encuestas, lecturas, vínculos a la (s) Plataforma Explora HDT. - Realizar los pasos para planear, crear, guardar y usar material didáctico mediante la herramienta “Asistente para Clases”. - Realizar los pasos para localizar información documental –textos escritos, gráficas, tablas, imágenes, multimedios– por medio de Internet u otro, y para incorporarlos como material educativo al “Asistente para Clase”. 		con los documentos (textos, encuestas, imágenes) que haya incorporado.
	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los pasos para abrir y coordinar una wiki, un foro y un blog - Realizar los pasos para programar una sesión de clase con apoyo del “Asistente para Clase”. 	-	<ul style="list-style-type: none"> - Impresión de la programación de la sesión de clase en el “Asistente de Clase”. - Impresión de las páginas en que se crearon el blog, la wiki y el foro.

Propósito general:	Integrar las herramientas de la estrategia Habilidades Digitales para Todos para diseñar un proyecto de aprendizaje con estándares alineados a normas de carácter nacional e internacional en materia del uso educativos de las TIC.
Nombre de la Unidad	Proyectos de aprendizaje
Propósito de la Unidad:	Diseñar un proyecto de aprendizaje haciendo uso de las distintas herramientas y recursos digitales revisados en las Unidades anteriores.
Requisitos:	PC por participante y para el facilitador, Conectividad, Cañón, Pantalla

TEMAS/ SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/ MATERIALES	PRODUCTOS
1. Proyectos de aprendizaje: - Propósitos - Características / elementos que los integran	<ul style="list-style-type: none"> - El Facilitador presentará al grupo los propósitos de la Unidad y la estrategia general de trabajo, así como los productos que se espera obtener. - En plenaria, mediante una lluvia de ideas, el Facilitador pedirá a los participantes que, con base en su experiencia, describan los propósitos y elementos que caracterizan a los proyectos de aprendizaje. Los comentarios deberán registrarse en la computadora y proyectarse en pantalla. - El facilitador organizará a los participantes en equipos por asignaturas para hacer la lectura de los planes y programas correspondientes a los niveles de primaria o secundaria. - Con base en la lectura, los participantes completarán, modificarán o adecuarán, según sea el caso el registro anterior de las características de los proyectos de aprendizaje - En plenaria, participantes y facilitador acordarán los propósitos y elementos que debe integrar un proyecto de aprendizaje para considerarlos como criterios básicos en la elaboración de sus proyectos de aprendizaje. En los acuerdo deben considerar mínimamente los siguientes elementos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ubicación curricular (asignatura, temas, población destino, número de sesiones, recursos tecnológicos, modelo de equipamiento) 2. Ficha técnica de la experiencia de aprendizaje (nombre del autor, lista de herramientas tecnológicas usadas, herramientas de colaboración y comunicación requeridas, referencias documentales, hemerográficas y 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación multimedia con los propósitos de la unidad. 2. Planes y programas de las asignaturas 3. Norma Técnica de Competencia Laboral "Elaboración de proyectos de aprendizaje integrando el uso de las tecnologías de la información y comunicación" 	Proyecto de aprendizaje por participante

TEMAS/ SUBTEMAS	ACTIVIDADES	LECTURAS/ RECURSOS/ MATERIALES	PRODUCTOS
	<p>de Internet).</p> <ol style="list-style-type: none"> Desarrollo de la propuesta de proyecto de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> Introducción Definición de las actividades del proyecto de aprendizaje propuesto Evaluación de las experiencias de la propuesta del proyecto Presentación del producto de la propuesta de proyecto de aprendizaje, empleando alguna de las aplicaciones clave o herramientas de comunicación o colaboración utilizadas para el producto. <ul style="list-style-type: none"> El facilitador especificará los tiempos requeridos para el desarrollo del trabajo y propondrá una fecha para la entrega del mismo. El facilitador informará sobre las opciones, propuestas por la entidad federativa, para proporcionar asesoría y seguimiento a la elaboración del trabajo final, de acuerdo a si será presencial o a distancia. 		
<i>Cierre</i>	<p>El sentido del cierre va encaminado a verificar qué tanto se cumplieron las expectativas iniciales de cada participante, por tanto el facilitador:</p> <ol style="list-style-type: none"> En mesa redonda, solicitará que uno de los participantes tome nota de los comentarios de sus compañeros. Preguntará de manera individual a cada participante si el curso cumplió sus expectativas, si las rebasó o quedó por debajo de las metas. Aplicará una evaluación en línea del curso. Planteará qué contenidos continúan por verse. 	Página web para la evaluación en línea del curso PC para el relator.	Registro de la evaluación del curso por participante.

MATERIAL DE LECTURA

POLÍTICAS QUE SUSTENTAN A HDT

Propósito

- Identificar los objetivos de las Políticas Educativas, nacionales e internacionales, que proponen la incorporación y aprovechamiento de las TIC en el aula y en la escuela.

Introducción

Habilidades Digitales para Todos (HDT) es una estrategia promovida, a partir del año 2007, por la Subsecretaría de Educación Básica mediante la Dirección General de Materiales Educativos, cuyos objetivos son contribuir al aprendizaje de los estudiantes de educación básica con el apoyo del uso y desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), ampliar sus competencias para la vida y favorecer la inserción de docentes y alumnos en la sociedad del conocimiento.

Esta estrategia promueve el uso de las TIC con fines educativos, así como la creación de comunidades de aprendizaje en las que se facilita la participación de las distintas figuras educativas en los procesos de aprendizaje. Para ello es necesario capacitar y actualizar a los docentes y directivos, equipar con recursos tecnológicos a las escuelas y fortalecer las prácticas de gestión escolar.

Actualmente HDT está dirigida a los alumnos, los docentes y directivos de escuelas primarias y secundarias generales, técnicas y telesecundarias, aunque posteriormente ampliará su cobertura al ámbito de la educación preescolar.

En cinco años HDT ha transitado hacia la construcción de modelos educativos tendientes a promover la participación, la creatividad y la iniciativa de alumnos, de docentes, directivos y padres de familia; modelos que a la vez buscan integrar el enfoque constructivista del aprendizaje con el uso de las nuevas tecnologías de la información y la

comunicación tal como lo requiere la sociedad de conocimiento en la que México está incorporándose.

De igual manera, en cinco años HDT ha cursado por distintas etapas: en 2007 se diseñó el proyecto y las líneas generales para su instrumentación, en ese mismo año se probaron, en 17 escuelas secundarias y dos Centros de Maestros, los conceptos de uso y desarrollo de las TIC. Durante el año 2008 se llevó a cabo un estudio experimental en 200 escuelas secundarias de las tres modalidades con la finalidad de probar la viabilidad del programa en todo el país. En 2009 se inició una etapa de generalización de la operación de HDT que ha requerido de la planeación, organización e intervención de las figuras educativas en los niveles local, escolar, estatal y nacional.

De 2010 a la actualidad HDT se encuentra en una fase de expansión de su cobertura y los avances alcanzados en las etapas anteriores sentaron las bases para la emisión, autorización y publicación de las Reglas de Operación que a partir de esa fecha han orientado la planeación de acciones y recursos financieros para la instrumentación del programa en cada escuela y en cada estado.

Reconocer las políticas que dan sustento a HDT permitirán identificar con facilidad las características y propósitos de esta estrategia, así como proyectar las acciones que contribuyan paulatinamente al mejoramiento de los centros escolares.

1.1 Políticas que sustentan la estrategia HDT

La estrategia HDT inició en el año 2007, cuando un grupo interdisciplinario de investigadores y docentes diseñó el proyecto Aula Telemática para atender el Objetivo 3 del Programa Sectorial de Educación 2007 – 2012 que a la letra propone:

Programa Sectorial de Educación 2007 - 2012

Objetivo 3. “Impulsar el desarrollo y utilización de tecnologías de información y comunicación en el sistema educativo para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, ampliar sus competencias para la vida y favorecer su inserción en la sociedad del conocimiento.”

Educación Básica

3.1 “Diseñar un modelo de uso de las tecnologías de información y comunicación que incluya estándares, conectividad y definición de competencias a alcanzar.”

3.2 “Desarrollar aplicaciones de las tecnologías de la información y comunicación, para mejorar la gestión y el control escolar y articularlos con los instrumentos de planeación, estadística y los indicadores de desempeño en todos los ámbitos del sistema educativo, desde las escuelas hasta las instancias de coordinación en las entidades federativas y en el nivel central.”

El Programa Sectorial muestra a su vez una relación directa con el Plan Nacional de Desarrollo 2007 – 2012. En éste, se evidencia el interés por ampliar las oportunidades educativas de los grupos vulnerables, reducir las desigualdades entre grupos sociales e impulsar la equidad, y para lograr estas finalidades, fomenta el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como instrumentos que pueden ayudar a transformar las prácticas educativas y con ello, eventualmente, elevar la calidad educativa. Lo anterior queda planteado en el apartado 3.3 del Eje Igualdad de Oportunidades del referido Plan Nacional de Desarrollo, en el que se señala lo siguiente:

Plan Nacional de Desarrollo 2007 - 2012

Eje 3. Igualdad de oportunidades

Apartado 3.3 Transformación educativa

Objetivo 11. Impulsar el desarrollo y la utilización de nuevas tecnologías en el sistema educativo para apoyar la inserción de los estudiantes en la sociedad del conocimiento y ampliar sus capacidades para la vida.

Estrategia 11.1 Fortalecer el uso de nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza y el desarrollo de habilidades en el uso de las TIC desde el nivel de educación básica.

Estrategia 11.2 Impulsar la capacitación de los maestros en el acceso y uso de nuevas tecnologías y materiales digitales.

Estrategia 11.3 Apoyar el desarrollo de la conectividad en las escuelas, bibliotecas y hogares.

Estrategia 11.4 Transformar el modelo de telesecundaria vigente, incorporando nuevas tecnologías y promoviendo un esquema interactivo.

En concordancia con lo anterior, la Alianza por la Calidad de la Educación, suscrita por el Gobierno Federal y el Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación, señala en uno de sus Ejes de Acción, dos procesos referidos al uso de la Tecnología de la Información y la Comunicación:

Alianza por la Calidad de la Educación

Eje 1. Modernización de los centros escolares

- Equipar con conectividad a centros escolares para cubrir el 75% de la matrícula.
- Equipar con computadora a maestros que logren su certificación en competencias digitales.

Tomando como base las directrices anteriores, la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) se caracteriza por sus propuestas y acciones dirigidas a conseguir:

- a) La articulación de los tres niveles que conforman la educación básica.
- b) La definición de un perfil de egreso de la educación básica.
- c) La organización de las asignaturas en campos formativos.
- d) La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación.

Así mismo, la RIEB propone un enfoque de aprendizaje basado en competencias; entendidas éstas como la combinación de tres elementos: un saber hacer (habilidades), un saber (conocimiento) y la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes).

Específicamente para la educación primaria, la RIEB propone cinco competencias básicas para desarrollarse en forma transversal en todas las asignaturas, que contribuyen al logro del perfil de egreso de la educación básica, tales competencias son:

1. Competencia para el aprendizaje permanente.
2. Competencia para el manejo de la información.
3. Competencia para el manejo de situaciones.
4. Competencias para la convivencia.
5. Competencias para la vida en sociedad.

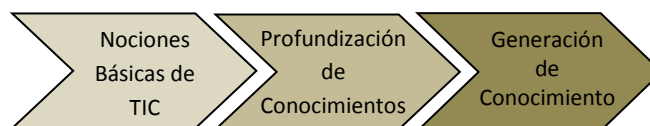
Como veremos en la siguiente Unidad los componentes que integran la estrategia HDT muestran una estrecha relación con los objetivos, las acciones y estrategias de las políticas mencionadas: Plan Nacional de Desarrollo, Programa Sectorial de Educación, Alianza por la de la Educación y Reforma Integral para la Educación Básica.

1.2 Estándares de Competencias en Tic para Docentes

En el año de 2008, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura –UNESCO– propuso un proyecto denominado “Estándares UNESCO de Competencias en TIC para Docentes”, cuyos propósitos se orientan a mejorar las estrategias de enseñanza con el apoyo de las TIC, así como a optimizar la gestión escolar y renovar el plan de estudios.

El objetivo general de ese proyecto tiende, no sólo a mejorar la práctica de los docentes, sino también hacerlo de manera que ayude a mejorar la calidad del sistema educativo y con ello contribuir al desarrollo económico y social del país.

El proyecto propone una serie de competencias docentes cuyo desarrollo transita de un nivel básico de nociones en el uso de las TIC, hacia un nivel más avanzado de profundización del conocimiento para posteriormente llegar a otro de generación del conocimiento, tal como se muestra en el siguiente esquema.



Este proceso de desarrollo de competencias docentes impacta en diferentes elementos del sistema educativo, a saber:

- Política
- Plan de Estudios (currículo) y evaluación
- Pedagogía
- Utilización de las TIC
- Organización y administración educativa
- Desarrollo profesional del docente

La tabla siguiente describe las competencias docentes relacionadas con tales elementos:

Elementos del Sistema Educativo	Niveles de Desarrollo		
	Nociones Básicas de TIC	Profundización de Conocimientos	Generación de conocimientos
	Competencias docentes		
Política	Comprender las políticas educativas y especificar cómo las prácticas de aula las atienden.	Conocer con profundidad las políticas educativas nacionales y las prioridades sociales. Definir, modificar y aplicar prácticas pedagógicas que respalden dichas políticas.	Comprender los objetivos de las políticas educativas nacionales. Contribuir al debate sobre políticas de reforma educativa. Participar en la concepción, aplicación y revisión de los programas destinados a aplicar esas políticas.
Plan de estudios (currículo) y evaluación	Conocer los estándares del plan de estudios de sus asignaturas y los procedimientos de evaluación. Integrar el uso de las TIC por los estudiantes en los estándares del plan de estudios.	Conocer con profundidad su asignatura y aplicarla de manera flexible en diversas situaciones. Plantear problemas complejos para medir el grado de comprensión de los estudiantes.	Conocer los procesos cognitivos complejos, saber cómo aprenden los estudiantes y entender las dificultades con que éstos tropiezan. Respalda esos procesos complejos.
Pedagogía	Saber dónde, cuándo y cómo utilizar la tecnología digital (TIC) en actividades efectuadas en el aula.	Estructurar tareas, guiar la comprensión y apoyar los proyectos colaborativos de los estudiantes. Ayudar a los estudiantes a generar, implementar y monitorear, propuestas de proyectos y sus soluciones.	Modelar procesos de aprendizaje, estructurar situaciones en las que los estudiantes apliquen sus competencias cognitivas y ayudar a los estudiantes a adquirirlas.

Elementos del Sistema Educativo	Niveles de Desarrollo		
	Nociones Básicas de TIC	Profundización de Conocimientos	Generación de conocimientos
	Competencias docentes		
Utilización de las TIC	Conocer el funcionamiento básico de: el hardware, software, aplicaciones de productividad, el navegador de Internet, un programa de comunicación y aplicaciones de gestión.	Conocer varias aplicaciones y herramientas y utilizarlas con flexibilidad en diferentes situaciones basadas en problemas y proyectos. Utilizar redes de recursos para ayudar a los estudiantes a colaborar y acceder a la información y comunicarse con expertos externos para analizar y resolver problemas. Utilizar las TIC para crear y supervisar proyectos de clase, individuales o grupales, de los estudiantes.	Diseñar comunidades de conocimiento basadas en las TIC, y utilizar estas tecnologías para apoyar el desarrollo de las habilidades de los estudiantes en materia de creación de conocimientos y para su aprendizaje permanente y reflexivo.
Organización y administración de la institución educativa	Utilizar las TIC en clase: con todos los alumnos, en pequeños grupos y de manera individual. Garantizar el acceso equitativo al uso de las TIC.	Generar ambientes de aprendizaje flexibles en las aulas. Integrar actividades centradas en el estudiante. Aplicar con flexibilidad las TIC con el fin de respaldar la colaboración.	Desempeñar un papel de liderazgo en la formación de sus colegas, así como en la elaboración e implementación de la visión de su institución educativa como comunidad basada en innovación y aprendizaje permanente, enriquecidos por las TIC.
Desarrollo profesional del docente	Hacer uso de las TIC para la adquisición de conocimientos complementarios sobre sus asignaturas, que contribuya a su desarrollo profesional.	Crear proyectos complejos, colaborar con otros docentes y hacer uso de redes para acceder a información, a colegas y expertos externos, con el fin de respaldar su propia formación profesional.	Mostrar la voluntad para experimentar, aprender continuamente y utilizar las TIC con el fin de crear comunidades profesionales del conocimiento.

Como se observa en la tabla anterior, en un nivel básico el docente debe mostrar competencias alusivas a las nociones básicas de uso de las TIC en el aula. En un nivel intermedio, el docente será capaz de profundizar en el conocimiento con las TIC

integradas a la educación y con un enfoque educativo basado en la resolución de problemas. Y en el nivel avanzado, el docente debe mostrarse competente para generar conocimiento, con el uso, integración y creación de nuevos materiales basados en las TIC. Es decir que durante este proceso de desarrollo se propone que los docentes pasen de un nivel de alfabetización en las TIC para llegar a ser expertos y productores de conocimiento.

De igual forma se busca modificar la organización y administración escolar para lograr que las escuelas se transformen en organizaciones de aprendizaje, en las que todos los involucrados participan en los procesos de aprendizaje.

El proyecto “Estándares UNESCO de Competencias en TIC para Docentes”, plantea los criterios generales para el desarrollo de las competencias docentes que son necesarias para convivir con éxito en una sociedad cada vez con mayor información, pero da oportunidad para que cada país proponga y ponga en práctica las estrategias que considere convenientes de acuerdo con las condiciones, experiencias y recursos particulares de cada entidad.

Las acciones y estrategias que se deriven de este proyecto deberán surgir de cada país y estado.

Referencias consultadas:

http://www.sep.gob.mx/es/sep1/programa_sectorial Programa Sectorial 2007 – 2011

<http://www.presidencia.gob.mx> Plan Nacional de Desarrollo 2007 – 2012.

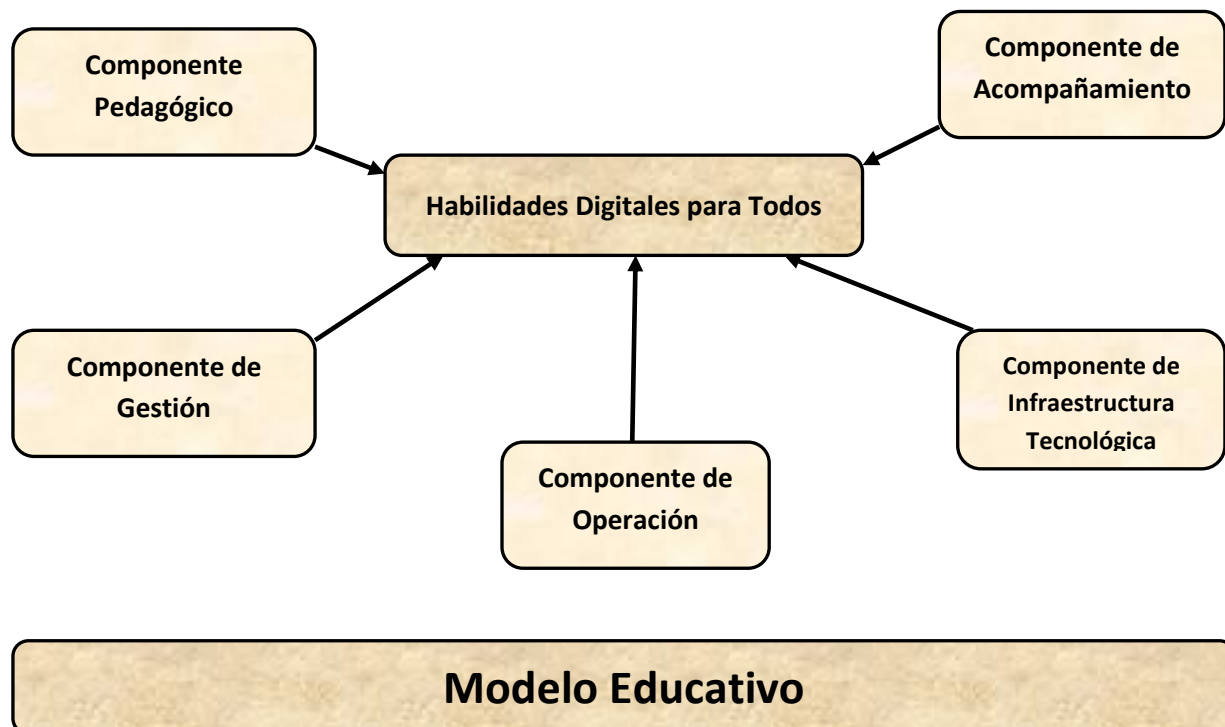
<http://alianza.sep.gob.mx> Alianza por la Calidad de la Educación.

<http://www.santillana.com.mx/rieb2/contenido> Reforma Integral de la educación Básica.

COMPONENTES DE HDT

La estrategia Habilidades Digitales para Todos “se orienta al uso y desarrollo de las TIC en los distintos ámbitos de intervención educativa, especialmente en aquéllos dónde se desarrollan los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Busca construir un nuevo modelo educativo sostenido en la intervención pedagógica, la organización para el aprendizaje y el trabajo colaborativo de los alumnos, maestros, autoridades y de la sociedad civil en general.” (DGME, SEB, 2009).

En congruencia con lo anterior, HDT se sustenta en un modelo educativo que, para avanzar en el uso y desarrollo de las TIC en la educación básica, propone realizar acciones alineadas en cinco componentes, a saber: pedagógico, de acompañamiento, de gestión, operación y de infraestructura tecnológica.



Componente pedagógico

Considera las acciones para enseñar y aprender con el uso de las TIC. Este componente señala que el uso de las TIC en el proceso educativo tiene sentido en tanto contribuya a la formación básica que requieren los alumnos para aprender a lo largo de la vida, para continuar en el sistema educativo y para vivir en sociedad e incorporarse al mundo del trabajo en el entorno del siglo XXI.

El componente pedagógico se fundamenta en cuatro perspectivas:

- **Perspectiva epistemológica:** Se refiere al enfoque constructivista del aprendizaje que sustenta el plan y los programas de educación básica.
- **Perspectiva psicológica:** Alude a las teorías del aprendizaje.
- **Perspectiva tecnológica:** Hace referencia a los recursos y herramientas tecnológicas útiles para los procesos de aprendizaje.
- **Perspectiva didáctica:** Incluye los aspectos didácticos para el uso de las Tic, las características de los alumnos y las propuestas para crear ambientes de aprendizaje dinámicos.

De acuerdo con lo anterior, el componente pedagógico promueve nuevas formas de enseñanza y nuevos tipos de interacción entre alumnos, docentes, recursos tecnológicos y materiales digitales.

Así mismo, el componente pedagógico es el punto de partida para el desarrollo y uso de los materiales digitales y los recursos tecnológicos propios de HDT tales como los planes de clase, los objetos de aprendizaje, los reactivos y el cruce curricular, disponibles para apoyar las estrategias de enseñanza de los docentes y los procesos de aprendizaje de los alumnos de primaria y secundaria.

Componente de acompañamiento

El componente de acompañamiento incluye una serie de acciones encaminadas a la formación inicial y a la asesoría permanente con la finalidad de favorecer en los docentes el desarrollo de habilidades digitales de tal forma que lleguen a ser usuarios frecuentes y eficaces de las TIC, tanto en su ámbito laboral como de desarrollo profesional y personal y que a la vez promuevan estas mismas habilidades en los alumnos a su cargo. Tales acciones son:

- **Capacitación inicial.** Tiene la finalidad de formar a los docentes y directivos en los conocimientos y habilidades necesarios para realizar sus funciones dentro del aula con el apoyo de las TIC.
- **Cursos en línea.** Son alternativas de formación mediante las cuales los profesores pueden recibir ayuda para utilizar los sistemas de HDT, considerando las diferentes necesidades de los participantes en cuanto a tiempos, espacios, distancias y desplazamientos.
- **Asesoría pedagógica permanente.** Orientada al uso educativo de las herramientas, sistemas y recursos de HDT, y sobre la organización escolar. Se ofrecerá tanto en forma presencial como a distancia por medio del Portal HDT, en la mesa de ayuda pedagógica y por algunas otras vías que se destinen estatalmente para ello.
- **Asesoría tecnológica permanente.** Orientada al funcionamiento y mantenimiento preventivo y correctivo del equipamiento tecnológico: *hardware*, *software* y conectividad. Se ofrecerá en forma presencial y a distancia por medio del Portal HDT, en la mesa de ayuda tecnológica y por algunas otras vías que se destinen estatalmente para ello.

- **Redes sociales de conocimiento.** Conformadas a través de medios tecnológicos de comunicación, con la intervención de docentes, directivos, alumnos y padres de familia que se comunicarán con sus pares al interior y fuera de la escuela, intercambiando información y experiencias sobre su participación en el programa, sobre los logros y formas de organización escolar, entre otros temas que favorezcan su formación y el mejor aprovechamiento del programa.
- **Diagnóstico, capacitación, evaluación y certificación de competencias docentes.** Cuyo propósito es organizar los procesos para evaluar, acreditar y certificar las competencias digitales de docentes y directivos.

Componente de gestión

Se refiere a las acciones de planeación, organización y evaluación que deberán realizar docentes, directivos y demás figuras educativas para poner en práctica la estrategia HDT al interior del aula y de la escuela.

Las acciones de gestión buscan cambiar la organización escolar teniendo como meta, a mediano y largo plazos, la conformación de grupos colaborativos y posteriormente la conformación de organizaciones de aprendizaje.

El componente de gestión propone la planeación de acciones, recursos y tiempos necesarios para incorporar HDT a la escuela, para hacer uso de las tecnologías de la información y comunicación con fines educativos y para permitir la adquisición, el desarrollo y el fortalecimiento de las habilidades digitales en los integrantes de la comunidad educativa. Con base en lo anterior, **la planeación de tales acciones debe quedar asentada en el Programa de Actividades de cada plantel escolar.**

Para lograr la inclusión del programa a la escuela, el componente de gestión propone una estrategia de trabajo conocida como ***“Metodología HDT para la operación regular de las escuelas”*** que **sugiere incluir en el Programa de Trabajo Escolar acciones para el cumplimiento gradual de 10 propósitos:**

Metodología HDT

Preferentemente durante el primer bimestre	<ol style="list-style-type: none">1. Conocer el modelo educativo que sustenta el proyecto.2. Conocer los recursos y sistemas del proyecto.3. Capacitar y certificar a las figuras educativas.4. Comunicar las potencialidades del proyecto a padres de familia y alumnos.5. Reflexionar en sesión e identificar formas de uso de los recursos del proyecto.6. Probar el uso de sistemas y recursos del proyecto en reunión o individual de manera previa a su utilización en el aula.
Preferentemente durante el segundo bimestre	<ol style="list-style-type: none">7. Desarrollar clases con un uso discreto de ciertos recursos y sistemas de la Plataforma para llegar paulatinamente a un uso regular:<ol style="list-style-type: none">a. En Primaria: emplear una hora a la semana para cada una de las asignaturas de: Español, Matemáticas. Alternar una hora a la semana entre Ciencias, Geografía e Historia. Alternar una hora a la semana entre Formación Cívica y Ética, Educación Artística y Educación Física.b. En Secundaria: emplear una hora para cada una de las asignaturas de Español, Matemáticas, Ciencias y Geografía. Alternar una hora a la semana entre Formación Cívica Ética y Lengua Extranjera. Alternar una hora a la semana Entre Educación Artística y Educación Física.
Preferentemente a partir del tercer bimestre en adelante	<ol style="list-style-type: none">8. Desarrollar clases de manera regular con el apoyo de las Plataformas HDT.9. Capacitar de manera permanente y recurrir a la asesoría pedagógica y tecnológica.10. Desplegar la interacción en redes de conocimiento mediante la creación y operación de comunidades virtuales donde se socialice lo aprendido.

Componente de infraestructura tecnológica

Este componente integra tres niveles de infraestructura tecnológica: hardware, software y conectividad.

En relación con el hardware, el componente considera dos modelos tecnológicos:

- Modelo 1 a 1. Propone el trabajo con un equipo laptop o laptop ligera por alumno.
- Modelo 1 a 30. Propone el trabajo con un equipo de cómputo por cada 30 alumnos.

En relación con el software, el componente incluye los siguientes:

- Administrador de contenidos
- Administrador de clases
- Banco de planes de clase
- Banco de objetos de aprendizaje
- Mediateca con videos interactivos

En el módulo III revisarás con mayor detenimiento los elementos del componente de infraestructura.

En cuanto a la conectividad, se propone emplear un modelo que permita crear una red de banda ancha con acceso inmediato a internet en escuelas secundarias y primarias, centros de maestros, bibliotecas y hogares.

Componente de operación

La operación de la estrategia HDT se basa en un esquema federalizado mediante el cual se atiende de manera central el desarrollo y prueba del modelo educativo, el diseño de recursos y materiales educativos digitales y la emisión de las Reglas de Operación para el ejercicio de recursos presupuestales.

Por su parte, con base en las Reglas de Operación, cada entidad federativa debe proponer planes estatales para el uso y desarrollo de las TIC, mismos que, una vez dictaminados y aceptados, permiten obtener y ejercer recursos públicos para poner en práctica sus planes, es decir para realizar sus propias licitaciones, operar sus programas en las escuelas, supervisarlos y evaluarlos, y para proporcionar el mantenimiento y la asesoría necesarias.

Referencias

- SEP. Programa Sectorial de Educación 2007 – 2012, http://www.sep.gob.mx/es/sep1/programa_sectorial.
- [http:// www.presidencia.gob.mx](http://www.presidencia.gob.mx)
- <http://eduteka.org/EstandaresDocentesUnesco.php>
- Miklos Icovichs Tomás, Carro Natanael, Rodríguez Rosa, Arrollo Margarita, Bernal Hazael, Arrieta Israel, Valerio Arturo; 2009, Proyecto Aula Telemática Informe de Resultados 2008, Dirección General de Materiales Educativos. Subsecretaría de Educación Básica. SEP.
-